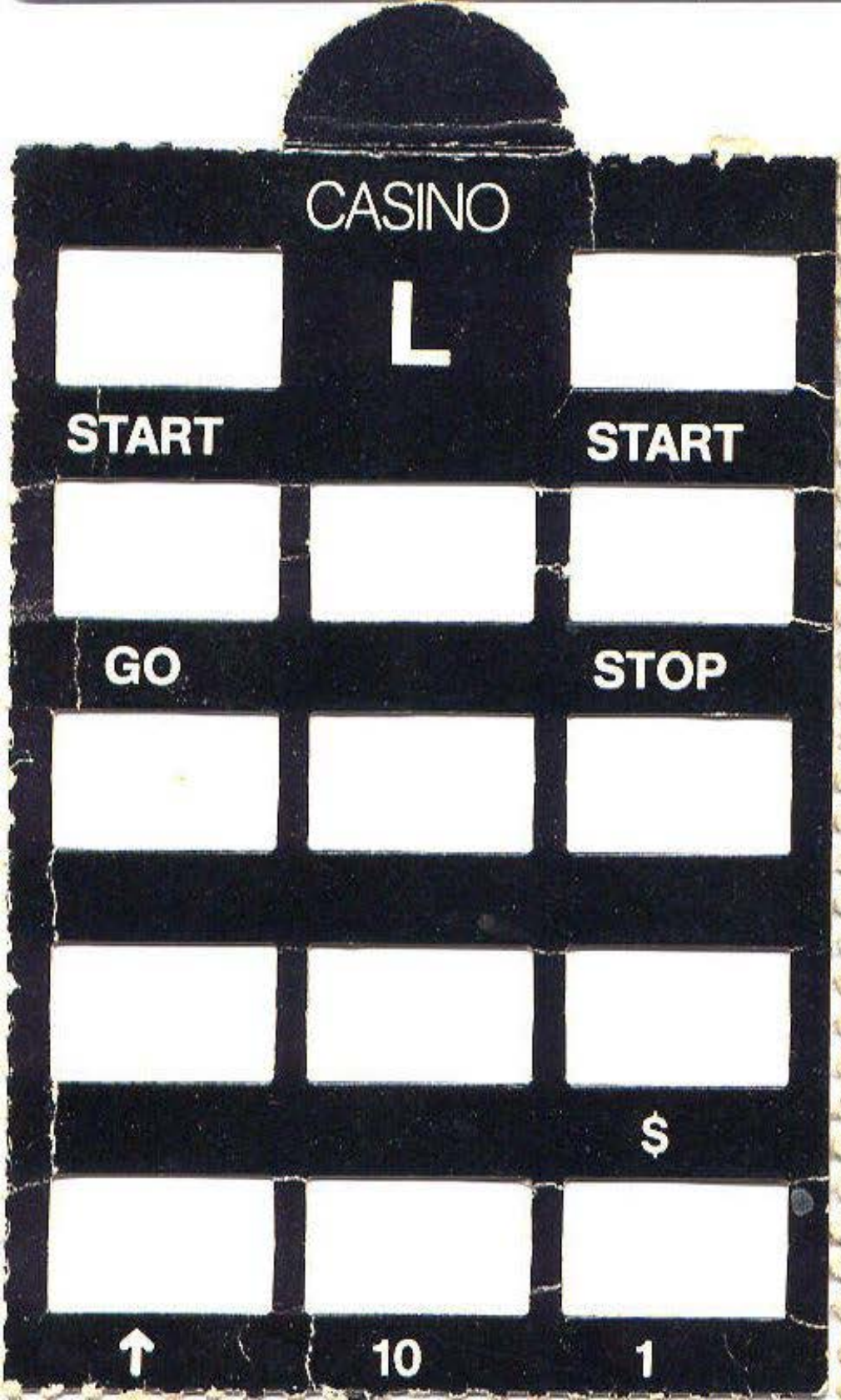
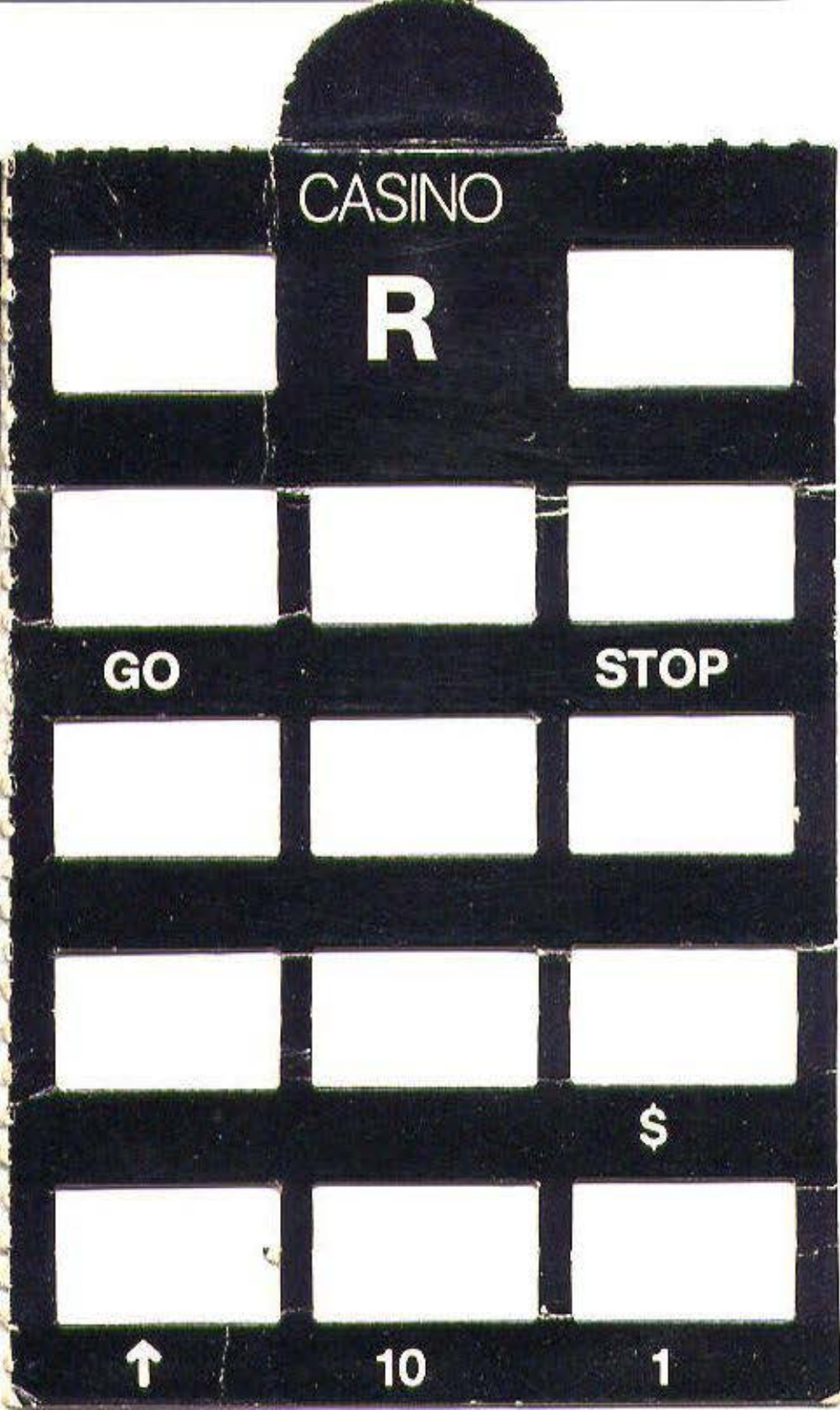
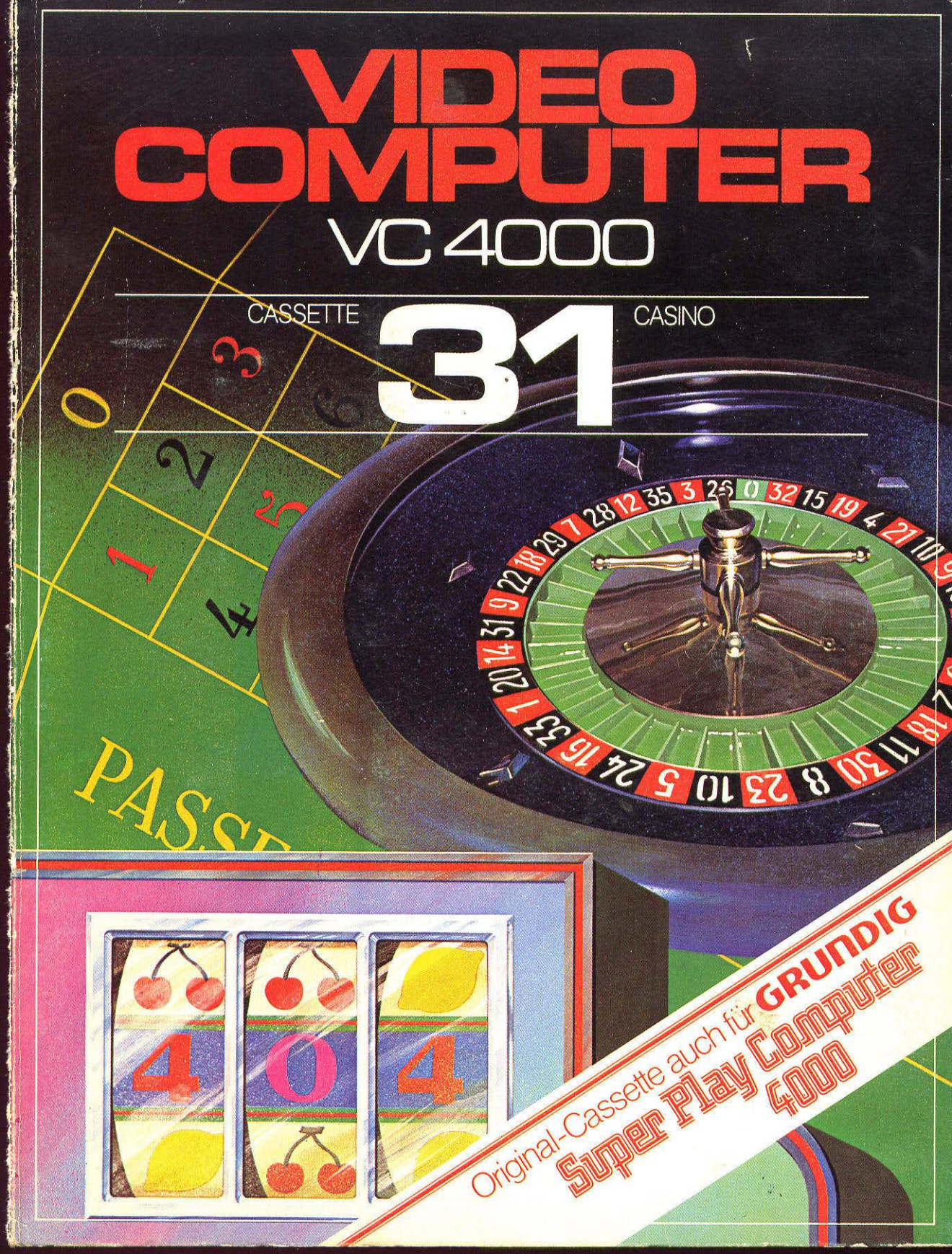

CASINO
L
START
START
GO
STOP
$
↑
10
1


CASINO
R
GO
STOP
$
↑
10
1

VIDEO COMPUTER

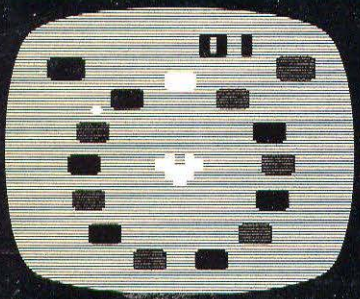
VC 4000

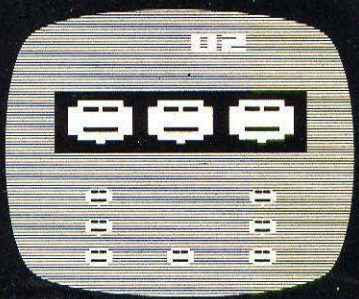
CASSETTE **31** CASINO



Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI





Sprengen Sie die Bank beim Roulette oder knacken Sie den einarmigen Banditen. Mit dieser Cassette haben Sie die Möglichkeit, bequem zu Hause Ihr ganz persönliches System auszuknobeln oder einfach so aus Spaß zu spielen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit.

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Roulette-Spiel 01. Roulette ist stets fü zwei Spieler, kann aber auch alleine gespielt werden.

3. Wenn Sie One-Armed Bandit – Spiel 02 – alleine spielen, drücken Sie einmal die Taste ◖. Wollen Sie zu zweit spielen, drücken Sie zweimal die Taste ◖. Es erscheint Spiel 03.

4. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, trennen Sie zuerst die beiden gestanzten Karten aus dieser Spielanleitung und legen diese über die beiden Handspielgerate. L für links und R für rechts. Die Bedeutung der Symbole entnehmen Sie der Grafik am Ende der Spielanleitung.

5. Durch Drücken der Taste START wird das gewählte Spiel eröffnet.

Break the bank at roulette or outwit the one-armed bandit. Using this cassette, you can relax at home and concoct your very own system or just have fun.

How to get the cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the key marked ◀◀, and the programme is read into the Computer. Roulette game 01 appears on the screen. Roulette is for two players, but a solo game is possible.

3. To play the one-armed bandit on your own – game 02 – press the ◖ key once. If two are to play, press the ◖ key twice. Game 03 is now screened.

4. Before starting, detach the two punched cards from these instructions and lay them on the two handsets. L stands for left, R for right. A key to the symbols will be found at the end of these instructions.

5. Press the START key, and the game selected can commence.

Faites sauter la banque à la roulette ou prenez le bandit manchot. Cette cassette vous donne la possibilité de combiner tranquillement, chez vous, votre système tout à fait personnel, ou tout simplement de jouer pour le plaisir.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement.

1. Raccordez l'ordinateur vîdéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de la cassette.

2. Quand vous appuyez sur la touche ◀◀ le programme est lu dans l'ordinateur. Sur l'écran apparaît le jeu de roulette 01. La roulette est toujours pour deux joueurs mais elle peut aussi se jouer à un seul joueur.

3. Si vous jouez seul «bandit manchot – jeu 02», appuyez une fois sur la touche ◖. Si vous voulez jouer à deux, appuyez deux fois sur la touche ◖. il apparaît le jeu 03.

4. Avant de commencer à jouer, détachez d'abord les deux cartes perforées de la présente notice et posez les sur les deux manipulateurs. L sur celui de gauche, R sur celui de droite. Vous trouverez la signification des symboles sur le graphique à la fin de la présente notice.

5. Quand vous appuyez sur la touche START (départ), le jeu choisi est ouvert.

SPIELREGELN
RULES OF THE GAME
REGLES DU YEU

01 Roulette für ein oder zwei Spieler

Jeder Spieler hat Chips im Wert von 500 Punkten. Den Einsatz bestimmen Sie selber. Er ist pro Spiel auf 99 Punkte begrenzt. Bevor Sie das Spiel durch Druck auf eine der beiden roten START-Tasten eröffnen, bestimmen Sie zuerst mit den Tasten 10 und 1 die Höhe Ihres Einsatzes. Den gewählten Betrag können Sie links, bzw. rechts am oberen Bildschirmrand ablesen.

Spielen zwei Spieler, hat jeder ein Handspielgerät zum Setzen. Gestartet werden kann das Spiel jedoch nur vom linken Spieler.

Wenn Sie nun eine der beiden roten Starttasten drücken, beginnt nach etwa 2 Sekunden die Kugel zu rollen und auf den Feldern leuchtet im Uhrzeigersinn ein Punkt auf. Das Rollen der Kugel ist akustisch untermalt. Durch Druck auf die Taste ↑ können Sie nun setzen, und zwar jeweils für das Feld, in dem der Setz-Punkt aufleuchtet. Wird zu zweit gespielt, hat jeder Spieler ein Handspielgerät und beide Spieler können gleichzeitig setzen.

Die Felder des Kreises stehen für den Einsatz auf Zahl. Die beiden Felder links und rechts am oberen Rand des Bildschirms für den Einsatz auf Farbe. Wenn der Punkt alle Felder durchlaufen hat, rollt die Kugel aus und Sie bekommen Ihren Gewinn zugeteilt, bei Treffer auf Zahl (Felder im Kreis) das Elffache Ihres Einsatzes, bei Treffer auf Farbe (Felder links und rechts am oberen Bildschirmrand) das Einfache des Einsatzes. Bei Treffer auf Zero (blaues Feld) gibt es wieder das Elffache des Einsatzes, jedoch bleiben auf Farbe gesetzte Chips für das nächste Spiel liegen. Für jeden gesetzten Chip, der nicht gewonnen hat, wird der gesetzte Betrag vom Grundkapital abgezogen. Die Höhe Ihres Kapitals können Sie durch Druck auf die Taste $ ablesen. Der Betrag in schwarzen Zahlen ist für den linken, der in roten für den rechten Spieler.
Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 1.000 Punkte erreicht hat oder dessen Gegenspieler 0 Punkte unterschritten hat.

Einarmiger-Bandit

02 für einen Spieler
03 für zwei Spieler

Bevor Sie den Hebel des Handspielgerätes auf sich zuziehen um die Walze ins Rollen zu bringen, bestimmen Sie zuerst die Höhe Ihres Einsatzes mit den Tasten 10 und 1. Die Höhe des Einsatzes können Sie unterhalb der Walze ablesen. Es können 01 bis 99 Punkte gesetzt werden.
Spielen 2 Personen, so verändern sich die Farben für Einsatz und Grundkapital (gelbe Farbe für Grundkapital und rote Farbe für Einsatz gleich linker Spieler; rote Farbe für Grundkapital und gelb für Einsatz gleich rechter Spieler).

Gespielt wird abwechselnd, wobei der Spieler mit dem linken Handspielgerät beginnt. Wenn die Walze sich dreht, was Sie auch akustisch miterleben, gibt es noch einige Tricks, um das Glück zu beeinflussen.
Stoppt die mittlere Walze und der blaue Hintergrund blinkt gelb, so können Sie erneut mit der GO-Taste starten. Blinkt der Hintergrund rot, können Sie alle drei Walzen, bzw. die noch verbliebenen 2 sofort durch Druck auf die STOP-Taste stoppen.

Gewonnen hat, wer zuerst 1.000 Punkte erreicht hat oder dessen Gegenspieler 0 Punkte unterschritten hat.

Haben Sie 3 gleiche Symbole, verzehnfacht sich der Einsatz.
Bei 2 gleichen Symbolen und einem Joker erhalten Sie das Zweifache und bei 2 Jokern das Fünffache Ihres Einsatzes als Gewinn. Bei drei ungleichen Symbolen haben Sie verloren und Ihr Einsatz wird vom Grundkapital abgezogen.

Symbole für Roulette:

START: Start
10 : Zehner-Einsatz
1 : Einer-Einsatz
↑ : setzen
$: Spielstand. Höhe des zur Verfügung stehenden Kapitals.

Symbole für Einarmiger-Bandit

10 : Zehner-Einsatz
1 : Einer-Einsatz
GO : Wieder-Start der mittleren Walze bei gelbem Hintergrund
STOP : Sofort-Stop für alle drei Walzen bei rotem Hintergrund.

01 Roulette for one or two Players

Each player has chips worth 500 points. How much you stake is up to you, but there's a limit of 99 points per game. Before pressing one of the two red START keys to open the game, place your bets using the keys 10 and 1. The sum is then shown on the screen, top left or right.

Where there are two players, each has a handset for betting, but the game is started by the left-hand player.

Two seconds after one of the two red START keys is pressed, the ball starts rolling and a spot moves clockwise round the wheel. The rolling of the ball is given an acoustic accompaniment. By pressing the ↑ key you can place your bet on the compartment now reached by the spot. Where two play, each player has a handset and both can place their bets at the same time. The compartments in the wheel are for bets on numbers. The two panels on the top left and right of the screen are for bets on colours.

When the spot has passed all compartments, the ball rolls out, and you receive your winnings, viz. eleven times your stake for the right number (compartment in wheel) and even money, i.e. the amount of your stake, for the right colour (panels at top left and right of screen). Where zero (blue compartment) wins, you again receive eleven times your stake, but the chips bet on colour stay there for the next game. Where a chip does not win, the amount staked is deducted from your capital. Press the $ key to read off the amount of your capital. The amount in black digits is for the left-hand, the amount in red digits for the right-hand player. The winner is the first player to score 1.000 points. He also wins if the other player's score falls below 1.

One-Armed Bandit
02 for one player
03 for two players

Before operating the lever of the handset to start the drums whirling, fix the amount of your stake using keys 10 and 1. The amount can be read off below the drum. You can bet 01 to 99 points.
Where two play, there are different colours for stakes and capital (yellow for capital and red for stakes of left-hand players; red for capital and yellow for stakes of right-hand players).
Play ist alternate, the player with the left-handset leading off. The whirling of the drums is given an acoustic accompaniment. You can use a few tricks to influence the course of play.
When the middle drum stops and the blue background blinks yellow, you can restart with the GO key. If the background blinks red, you can stop all three drums, or rather the other two, by pressing the STOP key.

The winner is the first player to score 1,000 points. He also wins if the other player's score falls below 1.

Where the same symbol comes up threefold, you will win ten times your stake. For two identical symbols and one joker, you win twice your stake. Two jokers will earn you five times your stake.

If the symbols are all different, you have lost, and your stake is deducted from your capital.

Key for Roulette:

START: start
10 : stake-tens
1 : stake-units
↟ : place bets
$: state of play. Amount of your capital.

Key for One-Armed Bandit:

10 : stake-tens
1 : stake-units
GO : restart middle cylinder when background is yellow
STOP : instant stop for all three cylinders when background is red.

01 Roulette pour un ou deux joueurs

Chaque joueur a des jetons d'une valeur de 500 points. C'est à vous de décider de la mise. Elle est limitée à 99 points par jeu. Avant d'ouvrir le jeu en appuyant sur l'une des deux touches «depart» rouges, vous déterminez d'abord l'importance de votre mise au moyen des touches 10 et 1. Vous pouvez lire le montant choisi à gauche ou à droite, en haut de l'écran.

S'il y a deux joueurs, chacun a un manipulateur pour miser. Cependant c'est seulement le joueur de gauche qui peut engager la partie.

Quand vous appuyez sur l'une des deux touches de départ rouges, la boule se met à rouler après environ 2 secondes, et un point s'allume sur les cases dans le sens horaire. Le roulement de la boule est souligné acoustiquement. En appuyant sur la touche ↟, vous pouvez maintenant miser, et cela dans chaque cas considéré pour la case dans laquelle s'allume le point de mise. Quand il y a deux joueurs, chaque joueur a un manipulateur et les deux joueurs peuvent miser simultanément.

Les cases du cercle correspondent à la mise sur chiffre. Les deux cases à gauche et à droite, au bord supérieur de l'écran, à la mise sur couleur. Quand le point a traversé toutes les cases, la boule sort et votre gain vous est attribué: dans le cas d'un lot gagnant sur chiffre (cases dans le cercle) onze fois votre mise, dans le cas d'un lot gagnant sur couleur (cases à gauche et à droite, au bord supérieur de l'écran) votre simple mise.
Dans le cas d'un lot gagnant sur zéro (case bleue), vous recevez de nouveau onze fois la mise, mais les jetons mis sur couleur restent en place pour le jeu suivant. Pour chaque jeton posé qui n'a pas gagné, le montant misé est retiré du capital de base. Vous pouvez lire le montant de votre capital en appuyant sur la touche $. Le montant en chiffres noirs est pour le joueur de gauche, celui en chiffres rouges, pour le joueur de droite. La partie est gagnée par le joueur qui, le premier, a atteint 1.000 points ou dont l'adversaire est descendu au-dessous de 0 point.

Bandit manchot
02 pour un joueur
03 pour deux joueurs

Avant de tirer vers vous la manette du manipulateur pour mettre le rouleau en rotation, déterminez tout d'abord l'importance de votre mise au moyen des touches 10 et 1. Vous pouvez lire l'importance de votre mise au-dessous du rouleau. Vous pouvez miser de 1 à 99 points.
Si 2 personnes jouent, les couleurs changent pour la mise et le capital de base (couleur jaune pour capital de base et couleur rouge pour la mise: joueur de gauche; couleur rouge pour le capital de base et couleur jaune pour la mise: joueur de droite).
Les adversaires jouent alternativement; c'est le joueur du manipulateur de gauche qui commence. Quand le rouleau tourne, ce qui est également perceptible acoustiquement, il y a encore quelques trucs pour influencer la chance. Si le rouleau central s'arrête et l'arrière-plan bleu clignote en jaune, vous pouvez commander un nouveau départ avec la touche«GO».Si l'arrière-plan clignote en rouge, vous pouvez arrêter immédiatement les trois rouleaux ou les deux restant encore, en actionnant la touche «STOP».
La partie est gagnée par celui qui, le premier, a atteint 1.000 points ou dont l'adversaire est descendu au-dessous de 0 point.

Si vous avez 3 symbols identiques, la mise se décuple.
Avec 2 symboles identiques et un joker, votre gain équivaut au double et avec 2 jokers au quintuple de votre mise. Avec trois symboles différentes, vous avez perdu et votre mise est soustraite de votre capital de base.

Symboles pour la roulette:

START: Départ
10 : Mise de dix
1 : Mise de un
↟ : Miser
$: Score. Montant du capital disponible.

Symboles pour «Bandit manchot»

10 : Mise de dix
1 : Mise de un
GO : Nouveau lancement du rouleau central quand l'arrière-plan est jaune
STOP : Arrêt immédiat des trois rouleaux quand l'arrière-plan est rouge.